

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ANGKA PADA TAMAN KANAK-KANAK (TK)

Mardawia Mabe Parenreng¹

¹Dosen Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Ujung Pandang, Makassar

ABSTRACT

Currently, the technological development greatly affects the growth and development of children. The simplicity of internet access via smartphone and gadget makes the children become internet addicted so that impacting the child's daily behavior. Therefore it required the solution for the child no longer addicted using smartphone and gadget i.e. providing a healthier spectacle, one of them with animated film. Animated film that made in this research is about education with the target for children i.e. the number recognition for children at kindergarten age. With this film, the children can watch while studying without feeling bored because character selection used is made funny and properties used are made unique that describing the shape of number displayed. This animated film is made with 7 minutes duration including opening and closing. The numbers introduced are 0 until 9.

Keywords: *animated film, number recognition, character.*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Tidak dapat dipungkiri perkembangan teknologi saat ini sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Adanya kemudahan akses internet melalui *smartphone* ataupun *gadget* membuat anak-anak semakin ketergantungan dengan internet. Tontonan yang tidak sehat menjadi konsumsi anak-anak setiap hari apa lagi jika penggunaan *smartphone* ataupun *gadget* tidak dipantau oleh orang tua sehingga dampak buruk yang terjadi anak-anak menjadi kecanduan internet, dan bila sudah kecanduan maka juga akan merusak mata disebabkan terlalu lama didepan layar, serta kurang bersosialisasi. Belum lagi pada usia kanak-kanak merupakan periode emas dimana anak-anak akan dengan mudah merekam setiap apa yang dilihat dan juga meniruh perilaku yang ditonton. Untuk mengatasi hal tersebut dibutuhkan solusi pengganti tontonan yang lebih sehat, dimana anak-anak dapat belajar sambil menonton menggunakan layar televisi salah satunya adalah animasi

Perkembangan animasi pada saat ini bejalan sangat cepat dalam berbagai bidang. Animasi begitu dikenal dalam bidang perfilman terutama dunia anak misalnya saja film. Sebuah film animasi diketahui dapat memberikan pelajaran pada anak yang menontonnya, seperti film upin dan ipin, dari film tersebut anak-anak bisa mengambil pelajaran tentang sholat dan puasa, belajar mengenal huruf, angka dan berhitung melalui lagu yang dinyayikan oleh upin dan ipin bersama teman-teman sekolah. Sehingga dari film animasi tersebut anak-anak mendapat tontonan yang lebih sehat dapat belajar sambil menonton. Dalam dunia pendidikan memberikan berbagai keuntungan bagi siswa dan juga bagi pegajar. Bagi siswa, animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman suatu bidang ilmu tertentu. Bagi pihak pengajar, animasi dapat mempermudah proses pembelajaran dan pengajaran dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk membuat animasi dibidang pendidikan tentang pengenalan angka untuk taman kanak-kanak (TK), dengan judul "Perancangan Desain Karakter Film Animasi sebagai Media Pengenalan Angka pada Taman Kanak-kanak (TK)". Mengingat anak pada usia TK sudah mulai diajarkan tentang pengenalan angka dan dengan menggunakan animasi bermanfaat untuk menunjang dan meningkatkan pemahaman anak. Pemilihan karakter yang lucu sehingga meningkatkan minat anak untuk belajar dan anak juga tidak merasa jenuh, dan juga anak-anak dapat terhindar dari penggunaan *smartphone* dan *gadget*.

Masalah

¹Koresponding : Mardawia Mabe Parenreng, Telp 081330066003, mmparenreng@poliupg.ac.id

Permasalahan yang diangkat pada penelitian ini mengenai cara mendesain karakter yang lucu sehingga dapat menarik perhatian anak-anak agar senang menonton film animasi yang dibuat dan membuat konsep cerita yang menarik dan bermutu yang dapat dijadikan sebagai media untuk pembelajaran bagi anak-anak taman kanak-kanak (TK).

Tujuan

Pada penelitian ini dibuat film animasi pengenalan angka pada anak usia taman kanak-kanak sehingga dengan film animasi ini anak-anak dapat menonton sambil belajar dan juga dapat terhindar dari penggunaan *smart phone* dan *gadget*

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi anak-anak khususnya pada taman kanak-kanak karena dengan film animasi ini anak-anak mendapat tontonan yang lebih sehat dan dapat belajar sambil menonton sehingga anak-anak menjadi tidak jenuh dan dapat terhindar dari penggunaan *smart phone* dan *gadget*.

Penelitian Terkait

Beberapa tulisan mengenai penelitian tentang animasi yang telah dilakukan dan manfaat animasi sebagai berikut

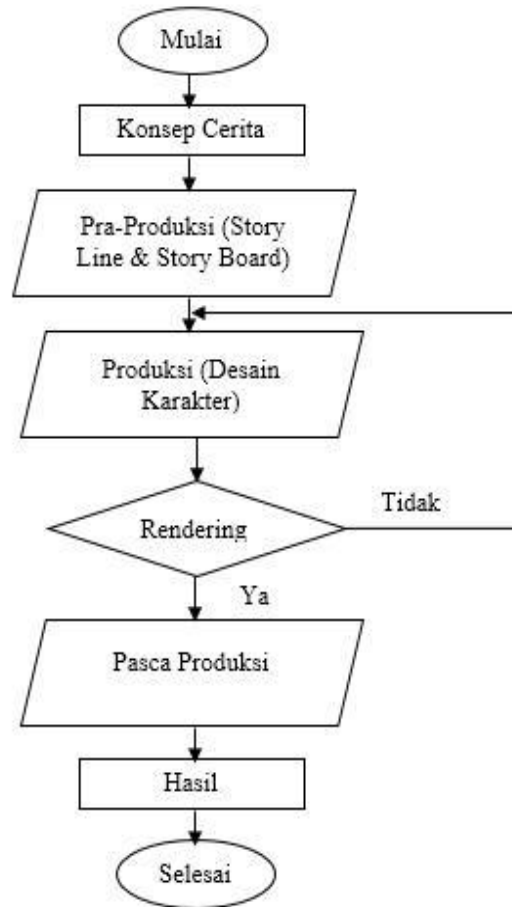
Khairil Ilmanu Nafia dalam tulisannya yang berjudul Perancangan Desain Karakter Film Animasi “Try Out” sebagai Media Motivasi Belajar Siswa SMP Sebelum UN. Dalam paper ini dijelaskan bahwa dengan menciptakan sebuah karakter film animasi motivasi diharapkan dapat memberikan dorongan motivasi pada siswa agar siswa dapat lebih percaya diri pada saat menghadapi UN. Karakter yang dibuat mampu memberikan pengaruh pada saat film animasi ini di tonton oleh siswa siswi.

Kadek Sukiyasa dan Sukoco dalam tulisannya yang berjudul Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. Dalam paper ini diketahui bahwa hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media animasi lebih tinggi dari hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang diajarkan menggunakan media *powerpoint*

Endro Joko Wibowo (2013) dengan judul Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Bangun Ruang Pada Sekolah Dasar Negeri 1 Tamanrejo Blora Berbasis Multimedia Interaktif. Dalam penelitian ini di buat sebuah media pembelajaran untuk pengenalan bangun ruang sebagai suatu software yang mampu memberikan efektifitas dan interaktifitas siswa dalam memahami bangun ruang. Dan software yang dibuat mengikuti perkembangan teknologi pendidikan, siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan pengerjaan diantaranya: melakukan studi literatur terhadap beberapa referensi yang relevan dengan topik penelitian, pembuatan blok diagram urutan pengerjaan film animasi pengenalan angka seperti pada gambar 2.1 berikut:



Gambar 1. Tahapan Perancangan Film

Tahapan Pengembangan

Tahapan ini merupakan tahapan menciptakan storyline, dimana ide cerita yang diangkat yaitu pengenalan angka untuk anak usia taman kanak-kanak (TK). Dari story line ini selanjutnya ditindak lanjuti dengan membuat storyboard. Storyboard seperti versi buku komik yang digambar dengan tangan sebagai cetak biru dari adegan-adegan dan dialog-dialog dari film yang dibuat

Tahapan Pra Produksi

Tahapan ini, mulai dilakukan perekaman suara dan membuat rol berisi urutan storyboard. Perekaman meliputi dialog-dialog yang ada didalam storyboard. Komponen lain yang dibuat pada tahapan ini yaitu: membuat cerita, Naskah cerita, storyboard dan konsep karakter

Tahapan Produksi

Tahapan ini dibuat karakter tiga dimensi yang disesuaikan dengan karakteristik pemeran utama dalam cerita. Ada empat karakter utama yaitu caca, mama caca, bimbo dan ibu penjual. Komponen-komponen lain yang dibuat dalam tahap produksi yaitu Modeling, texturing, rigging, aniation, dan rendering

Tahapan Pasca Produksi

Tahapan ini merupakan tahapan pembuatan film yaitu dilakukan setelah proses produksi rampung. Tahapan ini terdiri penyatuan film secara keseluruhan mulai, dilakukan compositing, pemberian back sound, pembuatan opening dan closing.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara keseluruhan tahapan-tahapan pembuatan film animasi telah dilakukan. untuk tahap pra-produksi berisi ide cerita, konsep karakter story line dan story board.

Ide cerita

Pembuatan film animasi pendidikan untuk anak-anak terkhusus pada taman kanak-kanak (TK). Film ini didesain agar anak-anak bisa menonton sambil belajar. Melalui film ini, akan diperkenalkan angka dan benda. Angka yang diperkenalkan yaitu angka 1 sampai 9. Untuk karakter utama dipilih anak perempuan yang ceria dan gemar membantu ibu didapur.

Konsep Karakter

Pemilihan karakter dalam pembuatan animasi ini terdiri dari 4 karakter utama antara lain:

1. Caca, anak perempuan usia 5 tahun, berambut sebau, kulit kuning langsung, cerdas, periang santun, senang membantu orang lain
2. Bimbo, anak laki-laki usia 5 tahun, berambut pendek, berkacamata, kulit sawo matang, cerdas, riang gembira
3. Ibu Warung: pemilik warung serba ada, usia 30 tahun ceria dan riang senang pada anak kecil
4. Ibu, ibunda caca, usia 30 tahun, ibu rumah tangga, senang memasak dan penyayang, sopan dan santun.

Story Line

Berdasarkan dari ide cerita dan profil karakter maka dibuat story line sebagai berikut:

Belajar Mengenal Angka

Minggu pagi, Caca sedang bermain boneka di kamar. Tiba-tiba ibu memanggil dan meminta tolong kepada Caca untuk membeli sayur dan buah di warung depan kompleks perumahan (serba ada) sambil memberikan catatan belanja.

Selama di perjalanan, Caca melihat beberapa objek yang menyerupai angka. Dengan riang gembira, caca menyebutkan objek tersebut beserta angka yang menyerupainya.

Sesampainya di warung, Caca memberikan catatan belanja kepada si penjual. Dengan nada suara senang dan riang si penjual membacakan catatan belanja buah dan sayuran tersebut

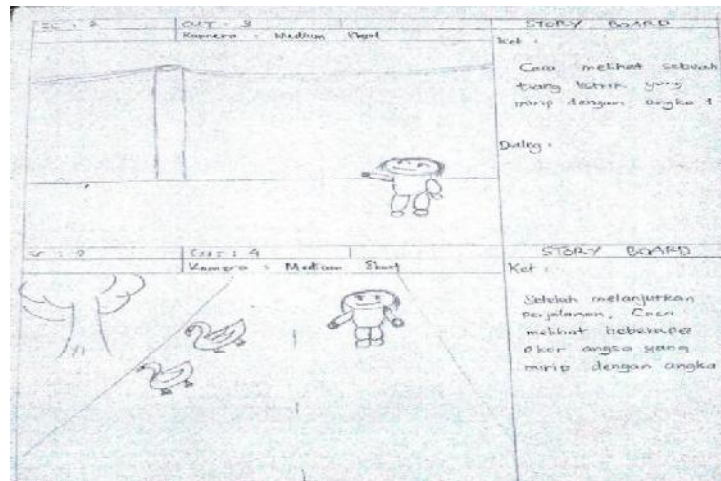
Ibu penjual meminta aca untuk mengambil 6 tomat, 3 wortel, 5 apel, 2 mangga dan 8 cabai besar. Setelah caca mengambil buah dan sayur yang dipesan, caca langsung membayar blanjaannya dan pamit pulang.

Dalam perjalanan pulang, Caca bertemu dengan temannya yang bernama Bimbo yang sedang kesulitan menghitung buah kelapa yang diperintahkan oleh ibunya. Kemudian dengan wajah sedikit memohon Bimbo meminta Caca membantunya. Dengan senang hati Caca membantu menghitung buah kelapa tersebut.

Setelah membantu Bimbo, Caca segera pamit pulang. Sesampainya di rumah, Caca kembali menghitung buah dan sayur yang dibeli dan menatanya diatas meja. Caca sangat senang karna berhasil menyelesaikan menolong ibunya.

Story board

Story board merupakan penyajian cerita berupa gambar. Gambar yang dibuat berdasarkan dari script cerita. Pada story board di tentukan jumlah scane dan cut yaitu 5 scane 38 cut.



Gambar 2. Contoh Story Board, Cut 3 dan Cut 5

Karakter Utama

Untuk desain karakter utama digunakan aplikasi iclone dari desain karakter berdasarkan profil masing-masing karakter diperoleh hasil sebagai berikut:



Gambar 3. Karakter Utama, Caca, Mama Caca, Bimbo, dan Ibu Penjual (dari kiri ke kanan)

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan:

- 1) Film animasi merupakan tontonan bagi anak-anak dimana dari tontonan tersebut anak-anak bisa menonton sambil belajar
- 2) Dari film animasi ini dapat mengalihkan perhatian anak dari youtube ke video animasi yang lebih mendidik

5. DAFTAR PUSTAKA

- Endro Joko Wibowo, 2013, "*Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Bangun Ruang pada Sekolah Dasar Negeri 1 Tamanrejo Blora Berbasis Multimedia Interaktif*", Fakultas Teknologi Informatika, Universitas Surakarta.
- Fidelis Josaphat Soekahar, 2004, "*Open Source 3D Animasi Blender Publisher*", Jakarta.
- Khairil Ilman Nafian, "*Perancangan Desain Karakter Film Animasi 'Try Out' sebagai Media Motivasi Belajar Siswa SMP Sebelum UN*", Desain Produk Industri, FTSP ITS: Surabaya.
- Kadek Sukiyasa, dkk, 2013, "*Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*", Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 3, Nomer 1, Universitas Negeri Yogyakarta.

S, Wojowasito. 1997. *Kamus Umum Lengkap*, Bandung. Penerbit: Pengarang,
Zaharuddin G. Djalle, 2007, *"The making of 3D animation movie"*, Informatika.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini terlaksana atas dukungan beberapa pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan termakasih kepada :

1. Politeknik Negeri Ujung Pandang yang telah mendanai penelitian ini
2. Ketua UPPM politeknik negeri ujung pandang yang telah menerima usulan penelitian ini
3. Jurusan Teknik Elektro dan program Studi Teknik Multimedia yang telah memfasilitasi peralatan berupa komputer
4. Semua pihak yang tidak disebutkan namanya yang telah membantu mengerjakan penelitian ini.